

# PSIKOPEDAGOGIA

JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING

Vol. 5 No. 2 DESEMBER 2016

p-ISSN 2301-6167

e-ISSN 2528-7206

<http://dx.doi.org/10.12928/psikopedagogia.v5i2.7110>

## Model Permainan Edukasi Peduli Sosial bagi Siswa Sekolah Dasar

**Nugraheni Warih Utami, Arbin Janu Setiyowati****KORESPONDEN PENULIS:**

Nugraheni Warih Utami  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang Nomor 5, Malang,  
Jawa Timur, Indonesia  
Email: nugraheni.warih.fip@um.ac.id

Arbin Janu Setiyowati  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang Nomor 5, Malang,  
Jawa Timur, Indonesia  
Email: arbin.janu.fip@um.ac.id

Halaman

**99-103****ABSTRACT**

*This study aimed to produce a guideline for the social care educational game for the elementary school students which meet the criteria of accuracy, usefulness, simplicity and attractiveness. This was a research and development study adapted from Borg & Gall model by the data analysis technique using Wilcoxon. This study employed purposive sampling technique. The result of this study found that the guideline of social care educational game met the criteria of accuracy, usefulness, simplicity, and attractiveness for Elementary school students.*

*Keywords: educational game, social care, research and development*

**ABSTRAK**

Tujuan yang dicapai dalam studi ini yaitu menghasilkan panduan permainan edukasi peduli sosial bagi siswa Sekolah Dasar (SD) yang memenuhi kriteria ketepatan, kriteria kegunaan, kriteria kemudahan, kriteria kemenarikan. Studi ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (research and development) berdasarkan prosedur pengembangan yang diadaptasi dari model Borg & Gall, dengan teknik analisis data menggunakan wilcoxon. Subyek penelitian dalam studi ini menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian dalam studi ini memperoleh hasil bahwa panduan permainan edukasi peduli sosial memenuhi kriteria kegunaan, ketepatan, kemudahan dan kemenarikan yang sangat sesuai untuk siswa SD.

*Kata kunci: permainan edukasi, peduli sosial, penelitian pengembangan*

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi yang pesat dan memasuki perkembangan ke arah Masyarakat Ekonomi Asean (MEA), membawa konsekuensi yang berdampak dalam berbagai bidang. Perkembangan teknologi yang hampir setiap hari semakin canggih mulai dari keberadaan media komunikasi seperti handphone

dengan berbagai kualitas fitur di dalamnya, televisi dengan berbagai macam siaran yang dapat dijangkau dengan mudah, hingga kemudahan mengakses berbagai informasi.

Kemudahan dalam mengakses berbagai macam informasi tersebut memberi dampak yang luar biasa pada perkembangan anak. Anak-anak mulai disibukkan dengan penggunaan gadget di berbagai kondisi dan situasi. Dalam beberapa situasi anak-anak dibiarkan menggunakan handphone tidak hanya sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai sarana bermain dan mencari permainan (Untari, 2013). Beberapa orang tua bahkan dengan sengaja membiarkan anak-anak menggunakan handphone, dengan alasan agar anak dapat duduk dengan tenang. Kebiasaan anak-anak menggunakan gadget juga seringkali dibawa karena pembiasaan di rumah, yang membiarkan anak-anak bermain gadget tanpa ada batasan.

Kebiasaan anak menggunakan gadget dalam berbagai situasi, menyebabkan anak-anak menjadi kurang peduli dengan lingkungan dan sesamanya. Anak-anak menjadi tidak memperhatikan keadaan di sekitar dan bahkan tidak memperhatikan orang-orang di sekelilingnya. Dampak penggunaan gadget yang tidak dibatasi tersebut, mengakibatkan anak-anak menjadi kurang bertanggungjawab terhadap diri dan lingkungannya, maupun terhadap sesuatu yang seharusnya dilakukan oleh anak-anak seusianya sesuai dengan tugas perkembangannya (Kemendiknas, 2010).

Kesadaran anak-anak untuk memiliki karakter yang baik menjadi suatu hal yang perlu diperhatikan oleh berbagai pihak. Padahal perkembangan karakter dan moral seharusnya diperoleh anak-anak di rumah, di sekolah dan di lingkungan tempat berada (Nucci & Narvaez, 2008). Namun kenyataannya, keberadaan orang tua bekerja yang kurang memperhatikan bagaimana mengajarkan pendidikan karakter di rumah, menjadikan anak-anak tidak mengenal bagaimana berperilaku yang tepat yang bisa diterima dalam lingkungan sosial. Guru di sekolah juga cenderung mengutamakan perolehan pengetahuan yang diukur melalui standar nilai daripada mengajarkan pendidikan karakter dalam setiap kegiatan di dalam kelas. Masrukhan (2016) mengemukakan lingkungan dan teman-teman juga membawa aspek yang sama sehingga pendidikan karakter menjadi pendidikan yang jarang diajarkan pada anak. Dengan mengajarkan pendidikan karakter peduli sosial

melalui permainan, maka siswa diarahkan mengenal karakter peduli yang tepat secara menyenangkan dan tanpa tekanan (Soenarko & Mujiwati, 2015).

Tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan panduan permainan edukasi peduli sosial bagi siswa SD yang memenuhi kriteria ketepatan; untuk menghasilkan panduan permainan edukasi peduli sosial bagi siswa SD yang memenuhi kriteria kegunaan; untuk menghasilkan panduan permainan edukasi peduli sosial bagi siswa SD yang memenuhi kriteria kemudahan; untuk menghasilkan panduan permainan edukasi peduli sosial bagi siswa SD yang memenuhi kriteria kemenarikan.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (research and development). Dalam penelitian ini juga dilakukan prosedur pengembangan yang diadaptasi dari model Borg & Gall (1983). Tahapan yang digunakan dalam studi ini yaitu tahap pra pengembangan, pengembangan dan pascapengembangan.

Pada tahap prapengembangan yang diawali dengan kajian literatur, dan mengumpulkan informasi melalui need assessmen. Pada tahap prapengembangan tersebut dilakukan dengan mengkaji literature dan menyebarkan angket need assessmen pada siswa SD. Tahap pengembangan dilakukan dengan merumuskan standar kompetensi, merumuskan tujuan panduan, menentukan teknik, menyusun alat evaluasi, menyusun panduan karakter peduli sosial. Pada tahap ini disusun panduan peduli sosial dengan menggunakan teknik permainan edukasi. Tahap pasca pengembangan yaitu uji coba tahap pertama (uji ahli), uji coba tahap kedua (uji pengguna, yaitu guru SD), dan uji lapangan terbatas (40 siswa SD). Uji ahli dan uji pengguna tersebut menggunakan skala akseptabilitas panduan yang menilai panduan berdasarkan kelayakan, kegunaan, kemenarikan dan kemudahan panduan. Pada pengujian lapangan terbatas dilakukan dengan menggunakan skala peduli sosial dengan mengukur sebelum dan sesudah kegiatan permainan edukasi peduli sosial. Analisis data menggunakan wilcoxon dengan penetapan taraf signifikan 0,05.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan penilaian uji ahli tentang ketepatan pan-

duan, ahli menilai sangat tepat. Berdasarkan penilaian aspek kegunaan panduan, ahli menilai panduan permainan edukasi sangat berguna. Berdasarkan penilaian aspek kemudahan, ahli menilai panduan permainan edukasi mudah untuk digunakan. Berdasarkan aspek kemenarikan, ahli menilai panduan permainan edukasi sangat menarik berdasarkan isi dan tampilannya.

Berdasarkan hasil penilaian uji pengguna yaitu guru, aspek ketepatan panduan menurut guru sangat tepat baik secara isi maupun pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan aspek kegunaan panduan, guru menilai bahwa panduan permainan edukasi sangat berguna. Berdasarkan aspek kemudahan panduan, guru menilai bahwa panduan permainan edukasi sangat mudah untuk dipahami dan digunakan. Berdasarkan aspek kemenarikan panduan, guru menilai sangat menarik secara isi maupun desain.

Berdasarkan uji lapangan terbatas yang dilakukan pada 40 siswa diperoleh hasil skala peduli sosial yang sebelum diberikan permainan edukasi peduli sosial dan setelah diberi permainan edukasi peduli sosial dapat dijelaskan bahwa 1 orang mengalami penurunan tingkat kepedulian sosial baik dalam keadaan sebelum maupun sesudah permainan edukasi peduli sosial, 22 orang peningkatan kepedulian sosial setelah diberikan permainan edukasi peduli sosial, dan 17 orang tidak mengalami perubahan karena telah memahami dan dapat melakukan bentuk perilaku maupun sikap peduli sosial. Pada tabel Test Statistics terlihat nilai ( $Z = -4,156$ ) dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar (0,000) atau lebih kecil dari 0,05 sehingga diputuskan "ada perbedaan tingkat kepedulian sosial dalam diri siswa sebelum dan sesudah melakukan permainan edukasi". Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukasi berhasil meningkatkan kepedulian sosial siswa. Dalam setiap pertemuan kegiatan permainan edukasi peduli sosial yang dilaksanakan juga dilengkapi dengan pengamatan yang dilakukan dengan mengisi lembar observasi. Observasi tersebut untuk mengamati perilaku dan sikap siswa yang tampak dalam kegiatan pertemuan.

Produk pengembangan telah melewati tahapan pengembangan Borg & Gall (1983) yang terbagi menjadi 3 tahapan yaitu tahap pra pengembangan, tahap pengembangan, dan tahap pasca pengembangan. Pengembangan panduan tersebut didasarkan pentingnya pengembangan

karakter bagi siswa di sekolah dasar. Bahkan Aristoteles (Lickona, 2012) mendefinisikan karakter yang baik sebagai kehidupan dengan melakukan tindakan-tindakan yang benar sehubungan dengan diri seseorang dan orang lain. Tindakan-tindakan yang benar tersebut tidak hanya benar menurut diri sendiri tetapi juga sesuai dengan orang lain yang ada di sekitar, sehingga tidak mengganggu orang lain. Berdasarkan pendapat tersebut, maka pengembangan karakter perlu diajarkan pada siswa.

Salah satu karakter yang perlu diajarkan adalah peduli sosial. Menurut Noddings (Nucci & Narvaez, 2008; Mufida & Arsana, 2014) kepedulian adalah perhatian, kekhawatiran atau kecemasan, peringatan atau sikap hati-hati, apa yang menjadi tanggung jawab seseorang; memberikan perhatian terhadap hal yang rinci seperti dalam menyelesaikan pekerjaan dengan hati-hati. Dalam teori kepedulian, diperlukan proses pembentukan hubungan kepedulian dan dalam hubungan tersebut membutuhkan 2 pihak yang "peduli" atau "memiliki kepedulian". Karakteristik kesadaran kepedulian adalah adanya perhatian dan tanggapan. Kepedulian memberikan perhatian pada orang yang dipedulikan seperti simpati dan empati dalam konteks yang tepat, sehingga dapat membantu orang lain dalam memecahkan masalah atau kondisi yang sedang dialami oleh orang yang dipedulikan.

Produk panduan yang dikembangkan sesuai dengan teori mengenai karakteristik seseorang yang memiliki peduli sosial yang dikembangkan oleh Noddings. Noddings (Nucci & Narvaez, 2008) menyebutkan seseorang yang peduli memiliki ciri-ciri: pertama, penuh perhatian yang ditunjukkan dengan sikap terbuka, mau mendengarkan, dan reseptif terhadap orang yang dipedulikan. Perhatian orang yang peduli tersebut tanpa prasangka, terbuka, benar-benar fokus pada pesan orang lain. Kedua, mengalami perubahan motivasi yaitu energi motifnya terpusat orang yang dipedulikan. Seorang yang peduli juga harus bertindak untuk memenuhi atau memodifikasi kebutuhan yang diungkapkan. Orang yang memiliki karakteristik peduli akan bersungguh-sungguh memperhatikan orang lain secara positif dan bertindak untuk memenuhi atau menyesuaikan diri untuk membantu orang lain. Teori tersebut yang dijadikan acuan untuk mengembangkan karakteristik peduli sosial dengan menggunakan permainan edukasi. Pendapat tersebut

menguatkan pendapat Lickona (2012) bahwa sikap peduli (dengan arti "berkorban untuk") membantu seseorang untuk tidak hanya mengetahui apa yang menjadi tanggung jawabnya, tetapi juga merasakannya.

Karakteristik peduli sosial tersebut perlu diajarkan pada siswa dengan metode yang mudah dan menyenangkan. Salah satu metode tersebut adalah melalui permainan. Bermain menurut Schafer & Reid (Rusmana, 2009) sebagai aktivitas sukarela dan spontan yang secara intrinsik didorong oleh hasrat untuk bersenang-senang. Berbeda dengan penggunaan istilah permainan yang diartikan memerlukan kemampuan kognitif yang lebih besar daripada bermain. Permainan melibatkan tantangan pribadi untuk menerapkan keterampilan-keterampilan seseorang (Hall, dkk., 2002).

Ahli psikologi kognitif Vygotsky (Mutia, 2010) menyatakan bermain akan memengaruhi perkembangan anak melalui tiga cara, antara lain: bermain menciptakan suatu kemampuan yang potensial pada anak kepada kemampuan yang actual yang disebut ZPD; bermain memfasilitasi pemisahan pikiran dari objek dan aksi; bermain mengembangkan penguasaan diri. Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa dalam bermain dapat mengembangkan kemampuan anak untuk berpikir mengenai strategi dalam melakukan permainan dan melakukan penguasaan diri untuk memulai permainan ataupun member kesempatan orang lain dalam melakukan permainan.

Permainan edukasi yang digunakan dalam kegiatan antara lain puzzle terpecah, bisik, berantai, kartu peduli, puzzle berita peduli sosial, permainan berita pengalaman dan kue untuk teman. Adiputra, Rosidah, & Irawan (2015) mengemukakan keseluruhan kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan panduan permainan edukasi peduli sosial berupaya menunjukkan pada siswa mengenai contoh riil kegiatan peduli sosial yang bisa dilakukan sehari-hari di lingkungan rumah maupun di lingkungan sekolah. hal ini karena pemahaman siswa SD yang berada pada kemampuan berpikir operasional konkrit, sehingga membutuhkan contoh-contoh konkrit dan dalam bentuk yang nyata dalam memahami peduli sosial.

Panduan yang telah dikembangkan kemudian diuji melalui uji ahli, uji pengguna dan uji lapangan. Hasil dari uji ahli bahwa panduan permainan edukasi peduli sosial memenuhi kriteria kegunaan, ketepatan, kemudahan dan

kemenarikan yang sangat sesuai untuk siswa SD. Demikian juga hasil penilaian uji pengguna menjelaskan bahwa panduan permainan edukasi peduli sosial memenuhi kriteria kegunaan, ketepatan, kemudahan dan kemenarikan yang sangat sesuai untuk siswa SD. Berdasarkan hasil uji lapangan juga menunjukkan bahwa melalui permainan edukasi siswa dapat belajar memahami dan melaksanakan peduli sosial dalam situasi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa SD.

Bermain menurut Schafer & Reid (Rusmana, 2009) sebagai aktivitas sukarela dan spontan yang secara instrinsik didorong oleh hasrat untuk bersenang-senang. Dengan bermain siswa dapat melakukan kegiatan secara spontan dan sukarela untuk memahami dan melakukan kegiatan peduli sosial dengan menerapkan karakteristik seseorang yang peduli sosial dalam keseluruhan kegiatan permainan. Siswa belajar mendengarkan orang lain tanpa prasangka melalui kegiatan bisik berantai, siswa belajar peduli kebutuhan orang lain melalui kegiatan menyusun puzzle dan berbagai permainan edukasi yang lain.

Vygotsky (Mutia, 2010; Fauziawati, 2015) menyatakan bermain akan memengaruhi perkembangan anak melalui tiga cara, yaitu: bermain menciptakan suatu kemampuan yang potensial pada anak kepada kemampuan yang actual yang disebut ZPD; bermain memfasilitasi pemisahan pikiran dari objek dan aksi; bermain mengembangkan penguasaan diri. Melalui kegiatan permainan edukasi peduli sosial berupaya mengembangkan keseluruhan kemampuan siswa secara kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman bagaimana bertindak peduli sosial saja, tetapi juga bagaimana melakukan perilaku peduli sosial dalam situasi permainan yang menyenangkan dan bagaimana melakukan sesuatu sebagai perwujudan siswa melakukan peduli sosial.

Wilson, Kate, & Ryan (2008) berpendapat bahwa permainan membentuk hubungan pengalaman antara terapis dan anak, dimana bermain sebagai media komunikasinya. Anam (2014) mengemukakan bermain akan memudahkan guru atau orang tua dalam berkomunikasi atau mengajarkan sesuatu pada anak. Anak-anak SD lebih mudah dalam belajar sesuatu dengan keadaan yang gembira dan menyenangkan terutama melalui permainan.

## SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk menghasilkan produk akhir berupa panduan permainan edukasi peduli sosial bagi siswa SD. Panduan yang dihasilkan berupa panduan untuk guru yang terdiri dari 6 pertemuan dengan 6 permainan yang berbeda. Hasil dari uji ahli bahwa panduan permainan edukasi peduli sosial memenuhi kriteria kegunaan, ketepatan, kemudahan dan kemenarikan yang sangat sesuai untuk siswa SD. Demikian juga hasil penilaian uji pengguna menjelaskan bahwa panduan permainan edukasi peduli sosial memenuhi kriteria kegunaan, ketepatan, kemudahan dan kemenarikan yang sangat sesuai untuk siswa SD. Berdasarkan hasil uji lapangan juga menunjukkan bahwa melalui permainan edukasi siswa dapat belajar memahami dan melaksanakan peduli sosial dalam situasi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa SD. Hasil studi yang telah dilakukan segogyaanya dapat dipergunakan bagi guru untuk dapat membantu siswa dalam meningkatkan rasa peduli sosial.

## REFERENSI

- Adiputra, S., Rosidah, A., & Irawan, E. (2015). Pengembangan Teknik Permainan dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 1 (1), 13-22.
- Anam, A.N. (2014). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Layanan Informasi dengan Tehnik Game. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bimbingan dan Konseling*, 2 (1).
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Education Research: An Introduction Fourth Edition*. New York: Longman Inc.
- Fauziawati, W. (2015). Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4 (2).
- Hall, Tara M., dkk. (2002). Fifteen Effective Play Therapy Techniques. *Journal Professional Psychology*, 33 (6), 515-522.
- Kemendiknas. (2010). *Bahan Pelatihan Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas.
- Lickona, Thomas. (1991). *Educating for Character*. Terjemahan oleh Juma Abdu Wamaungo. (2012). Jakarta: Bumi Aksara.
- Masrukhan, A. (2016). Pelaksanaan Pendidikan Karakter Peduli Sosial di SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 29 (5).
- Mufida, N., & Arsana, I.M. (2014). Korelasi antara Prestasi Belajar dengan Kepedulian Sosial pada Siswa Kelas VIII SMP N 1 Dlanggu Mojokerto. *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 2 (1), 221-235.
- Mutia, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nucci, L., P., & Narvaez, D. (2008). *Handbook of Moral and Character Education*. Terjemahan oleh Imam Baehaqie dan Derta Sri Widowatie. (2014). Bandung: Nusa Media.
- Rusmana, N. (2009). *Permainan (Game & Play)*. Bandung: RizqiPress.
- Soenarko, B., & Mujiwati, E.S. (2015) Peningkatan Nilai Kepedulian Sosial melalui Modifikasi Model Pembelajaran Konsiderasi Pada Mahasiswa Tingkat I Program Studi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal EFEKTOR*, 26 (1).
- Untari, Y. A. (2013). Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Metode Simulasi. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2 (2).
- Wilson, Kate, & Ryan. (2008). *Play Theraphy: Anon-directive Approach for Childrenand Adolescents*. Edinburgh: University of Nottingham.